
WELCOME TO RAPTURE
BIOSHOCK
2K
GAMES



Inhaltsverzeichnis

Willkommen in Rapture	2
Installation	3
Systemanforderungen	3
Steuerung	5
Waffen	8
ADAM	9
Plasmide	9
Umschalten zwischen Waffen und Plasmiden	10
Gen-Tonika	11
Heads-Up-Display	12
Hauptmenü	12
Hilfe im Spiel	13
Rapture	14
Entwicklung des Charakters	16
Maschinen	17
Pausenmenü	22
Optionen	22
Statusmenü	24
Hacking	26
DX 10 Verbesserungen	27
Credits	28
Garantiebestimmungen	34
Produktsupport	37

WELCOME TO RAPTURE

OPPORTUNITY AWAITS

Ich bin Andrew Ryan und ich möchte Sie eines fragen:
Steht einem Menschen nicht das zu, was er sich im Schweiße seines Angesichtes erarbeitet?

Nein, sagt der Mann in Washington. Es gehört den Armen.
Nein, sagt der Mann im Vatikan. Es gehört Gott dem Allmächtigen.
Nein, sagt der Mann in Moskau. Es gehört allen.

Ich konnte keine dieser Antworten akzeptieren. Stattdessen entschied ich mich für etwas anderes. Für etwas Unmögliches.
Ich entschied mich für...

RAPTURE.



Eine Stadt, in der der Künstler keine Zensur fürchten, der Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss. In der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden. Wenn auch Sie im Schweiße Ihres Angesichts für dies kämpfen, kann Rapture auch Ihre Stadt werden.

INSTALLATION

Bitte stell sicher, dass dein Computer mit dem Internet verbunden ist, bevor du mit der Installation von BioShock beginnst. Lege die BioShock-DVD-ROM in das DVD-Laufwerk deines Computers ein. Auf Computern, die nur über ein CD-Laufwerk verfügen, kann BioShock nicht installiert werden. Achte darauf, dass das DVD-ROM-Logo sichtbar ist, wenn die DVD in der Laufwerksschublade liegt. Die Installationsroutine führt einen einmaligen Online-Check durch, um die DVD zu verifizieren, lädt eine Aktivierungsdatei herunter und fragt dich nach dem Installationscode. Diesen Code findest du auf der Rückseite des Handbuches.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Betriebssysteme:

Windows XP (mit Service Pack 2) oder Windows Vista

Mindestsystemanforderungen:

CPU: Pentium 4 2.4GHz Single Core Prozessor

Arbeitsspeicher: 1GB

Grafikkarte: DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte mit 128MB RAM (NVIDIA 6600 oder besser/ATI X1300 oder besser, ausgenommen ATI X1550).

Soundkarte: 100% DirectX 9.0c kompatible Soundkarte

Festplattenspeicher: 8GB freier Speicher

Empfohlene Systemanforderungen:

CPU: Intel Core 2 Duo Prozessor

Arbeitsspeicher: 2GB

Grafikkarte: DX9: DirectX 9.0c kompatible Grafikkarte mit 512MB RAM (NVIDIA GeForce 7900 GT oder besser) **DX10:** NVIDIA GeForce 8600 oder besser

Soundkarte: Sound Blaster X-Fi™ Serie (Optimiert für Verwendung mit Creative Labs EAX ADVANCED HD 4.0 oder EAX ADVANCED HD 5.0 kompatiblen Soundkarten)

Hinweis: Für die Aktivierung benötigt das Spiel eine Internetverbindung.

Hilfe bei Installationsproblemen oder Problemen mit der Funktionalität des Spiels, sowie eine Liste sämtlicher kompatiblen Grafikkarten findest du auf unserer Support-Website unter www.2kgames.com/bioshock/support.

Wichtiger Hinweis zur Grafik und dem bestmöglichen Spielerlebnis

BioShock nutzt einige der fortschrittlichsten Rendering-Techniken für Spezialeffekte und eine gute Echtzeit-Performance, um so das bestmögliche Spielerlebnis zu ermöglichen. Das Spiel wurde überwiegend auf NVIDIA GeForce 6-, 7- und 8-Grafikkarten entwickelt und getestet. Die optimale Leistung wird auf NVIDIA GeForce 8-Grafikhardware erreicht. Mit einer NVIDIA GeForce 8600 (oder besser) kannst du sämtliche NVIDIA Spezialeffekte bei höherer Auflösung aktivieren.

BioShock klingt am besten auf Sound Blaster®!

Die Sound Blaster X-Fi™ Soundkarte von Creative ist eine EAX ADVANCED HD™-fähige Audiokarte, die ein optimales Klangerlebnis garantiert. Sie bietet nicht nur überzeugende EAX ADVANCED HD™-Effekte mit überragenden Klangeigenschaften, sie sorgt auch für eine hohe Stimmenzahl – spielt also viele Sounds gleichzeitig ab – und überzeugt durch ihre extrem schnelle 3D-Leistung.

Die Soundeffekte in BioShock wurden für EAX ADVANCED HD™ Environmental Audio entwickelt, um auf unterstützter Hardware für das ultimative Klangerlebnis zu sorgen. Um in den vollen Genuss der Klangwelt von BioShock zu kommen, musst du eine der Sound Blaster X-Fi™-Soundkarten haben.

STEUERUNG

Du kannst BioShock entweder mit Maus, Tastatur oder einem Microsoft Xbox 360 Controller für Windows spielen.

Microsoft Xbox 360 Controller für Windows



TASTE	FUNKTION
L	Bewegen
R	Umsehen
X-Taste	Waffe nachladen, EVE-Spritze verwenden oder hacken
Y-Taste	Springen
B-Taste	Verbandskasten benutzen
A-Taste	Interagieren
Steuerkreuz	Munition wechseln
LB	Plasmid wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)

TASTE	FUNKTION
LT	Plasmid abfeuern
RB	Waffe wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)
RT	Waffe abfeuern
L klicken	Ducken an/aus
R klicken	Zoom an/aus
BACK	Statusmenü
START	Pausenmenü

Tastatur und Maus

Bewegung

- W – Vorwärts
- A – Seitwärts links
- S – Rückwärts
- D – Seitwärts rechts
- C – Ducken
- Leertaste – Springen

Div.

- F8 – Schnell speichern
- F9 – Schnell laden
- E – Benutzen
- T – Letzte ungelesene Aufzeichnung abspielen
- F – Verbandskasten benutzen
- H – Tipps
- V – Hacken
- M – Karten-bildschirm

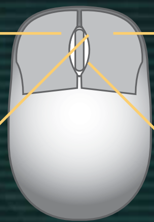
Nicht beleg-bar

- R – Rollen
- H – Gatherer ausbeuten
- L – Gatherer retten

Ausrüstung 1

- Q – Nächster Munitionstyp (Tastatur-belegung 2=Mittlere Maustaste)
- R – Nachladen/ Eve-Spritze
- B – Vorher. Munitionstyp
- Z – Waffe zoomen
- shift – Plasmid-/Waffen-Meister Pausenmenü
- 1–8 – Waffen (1-8)

Ausrüstung 2



- Plasmid/ Waffe abfeuern
- Plasmid wechseln/ Waffenmodus
- Nächste Waffe/ Nächstes Aktives Plasmid: Mausrad auf
- Vorherige Waffe/ Vorheriges Aktives Plasmid: Mausrad ab

Aktive Plasmid-Slots 1-6: F1, F2, F3, F4, F5, F6

WAFFEN

Während du Rapture erkundest, wirst du Waffen finden oder als Belohnung erhalten, die dein Überleben sichern. Drücke die **LINKE MAUSTASTE**, während du im Waffenmodus bist, um deine aktuelle Waffe abzufeuern.

Waffe wechseln

Wenn du mehrere Waffen in deinem Besitz hast, kannst du sie - im Waffenmodus - mit **MAUSRAD AUF/AB** oder mit der entsprechenden **NUMMERNTASTE (1-8)** schnell wechseln. Während du durch die Waffen schaltest, erscheinen Symbole im oberen Bereich des Bildschirms, die die verfügbaren Waffen und die dazugehörigen **NUMMERNTASTEN** anzeigen. Du kannst auch das Spiel pausieren und eine Waffe wählen, indem du **SHIFT** drückst und so die Waffen-\Plasmid-Auswahl aufrufst. Klicke einfach mit der **LINKEN MAUSTASTE** auf die gewünschte Waffe, um sie auszurüsten und weiter zu spielen. Mit **SHIFT** oder **ESC** kannst du ebenfalls mit dem Spiel fortfahren.



Munition

Mit Ausnahme der Rohrzange verfügt jede Waffe über drei Munitionstypen – 1 Standard-Munitionstyp und 2 Munitionstypen mit höherer Durchschlagskraft, die spezielle Vorzüge bieten. Die Pistole zum Beispiel verfügt über Standardgeschosse, panzerbrechende und Anti-Personen-Geschosse. Teste die verschiedenen Munitionsarten, denn in Rapture hat jede ihren speziellen Verwendungszweck. Mit **Q** und **B** wechselst du die Munition für deine aktuelle Waffe.



Waffen-Upgrades

Jede Waffe kann zwei mal an ALLE MACHT DEM VOLKE-Stationen verbessert werden. Überlege dir gut, was du verbesserst, denn pro ALLE MACHT DEM VOLKE-Station kann nur ein Upgrade durchgeführt werden. Sobald das Upgrade ausgeführt wurde, schließt sich die Station für immer. Dafür sind Upgrades jedoch kostenlos.

ADAM

Die besten und klügsten Forscher der Welt lebten ohne Restriktionen gemeinsam auf dem Grund des Ozeans - kein Wunder also, dass der Bevölkerung schnell eine Reihe wissenschaftlicher Durchbrüche gelang. Einen entscheidenden Durchbruch stellte ADAM dar. Erzeugt wurde es durch einen Tiefseeparasiten, der, verbunden mit einem Wirt, neue Stammzellen produzierte, die den Wirt heilten. Diese neuen Stammzellen erlaubten es dem Wirt, externe genetische Modifikationen durchzuführen, die wie Krebsgeschwüre seine normale Zellstruktur übernahmen. Solche Modifikationen reichten von medizinischen Heilverfahren bis hin zu Veränderungen aus purer Eitelkeit. Mit der Zeit waren die genetischen Modifikationen mehr und mehr kämpferischer Natur. Sofortige genetische Modifikationen sind in Rapture in zwei Arten anzutreffen: Plasmide und Gen-Tonika.

PLASMIDE

Nun, da du in Rapture gefangen bist, musst du dich anpassen und Plasmide einsetzen, um der modernden Stadt zu entfliehen. Plasmide beeinflussen oder verändern die dich umgebende Welt. Drücke die **LINKE MAUSTASTE**, während du im Plasmidmodus bist, um dein aktuelles Plasmid einzusetzen.

Plasmid wechseln

Du kannst mehrere Plasmide mitführen. Wenn du dich im Plasmidmodus befindest, schaltest du mit **MAUSRAD AUF/AB** oder den entsprechenden **F-TASTEN (F1-F6)** durch deine Plasmide. Während du durch die Plasmide schaltest, erscheinen Symbole im oberen Bereich des Bildschirms, die die verfügbaren Plasmide und die dazugehörigen **NUMMERNTASTEN** anzeigen. Du kannst auch das Spiel pausieren und ein Plasmid wählen, indem du **SHIFT** drückst und so die Waffen-\Plasmid-Auswahl aufrufst. Klicke einfach mit der **LINKEN MAUSTASTE** auf das gewünschte Plasmid, um es auszurüsten und weiter zu spielen. Mit **SHIFT** oder **ESC** kannst du ebenfalls mit dem Spiel fortfahren.



EVE
Plasmide erhalten ihre Kraft durch EVE – dem Serum, dass dir den Einsatz von Plasmiden gestattet. Ohne EVE kannst du deine Plasmide nicht verwenden. EVE wird wiederhergestellt, indem du EVE-Spritzen benutzt, die du überall in Rapture finden kannst. Du kannst es jedoch auch an Verkaufsautomaten kaufen (siehe Verkaufsautomaten, Seite 18). Wenn du Nahrung und Getränke zu dir nimmst, kann dir das ebenfalls kleine Mengen EVE bringen.

Plasmid-Slots
Zu Beginn des Spiels hast du zwei offene Plasmid-Slots. In jedem Slot kannst du ein einzelnes Plasmid ablegen, setze sie also mit Bedacht ein. Weitere Slots erhältst du, indem du mehr ADAM sammelst (siehe Gatherer's Gardens, Seite 18).

Umschalten zwischen Waffen und Plasmiden
Wenn du sowohl mit einer Waffe also auch mit einem Plasmid ausgestattet bist, wirst du bald merken, dass im Kampf häufig schnelles Umschalten zwischen beiden notwendig ist. Das geht ganz einfach, indem du die **RECHTE MAUSTASTE** drückst. Beispiel: Wenn du gerade eine Pistole verwendest und die **RECHTE MAUSTASTE** drückst, schaltest du zu deinem Plasmid um. Erneutes Drücken der **RECHTEN MAUSTASTE** schaltet zurück auf die Pistole. Alternativ kannst du auch **SHIFT** drücken, um das Spiel zu pausieren und die Waffen-\Plasmid-Auswahl aufzurufen. Klicke dort einfach auf die gewünschte Waffe, bzw. das gewünschte Plasmid.



Gen-Tonika
Gen-Tonika erweitern deine passiven Fähigkeiten, und es gibt sie in drei verschiedenen Arten. Es wurden sehr viele Gen-Tonika entwickelt. Du musst selbst entscheiden, wie sie dir während deiner Zeit in Rapture nützlich sind.

Körper-Tonika
Sie erweitern deine natürlichen Fähigkeiten auf unvorstellbare Art und Weise. Einige Gen-Tonika machen dich beispielsweise gegen spezielle Schadensarten resistent, oder lassen dich natürliche Gifte produzieren.

Technik-Tonika
Diese erweitern Intellekt und Geschick. Durch sie kannst du komplizierte Aufgaben erledigen, wie beispielsweise hacken oder das Sicherheitssystem Raptures umgehen.

Kampf-Tonika
Sie verbessern deine Reflexe und erhöhen deine Kraft, was sich positiv auf deine Kampffertigkeiten auswirkt. So erhöhen einige Kampf-Tonika beispielsweise den Schaden, den du mit einer Nahkampfwaffe verursachen kannst, andere machen deine Elektrizitätsangriffe effektiver.

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)



HAUPTMENÜ

Weiter
Setze ein bereits begonnenes Spiel fort. Diese Option lädt das zuletzt gespeicherte Spiel.

Neues Spiel
Wähle dies aus, um BioShock neu zu beginnen und einen der drei Schwierigkeitsgrade zu wählen.

- **Leicht** – Anfänger oder Shooter-Neuling
- **Mittel** – Spieler mit Shooter-Erfahrung
- **Schwer** – Veteranen, die die Herausforderung lieben

Spiel laden
Hier kannst du ein zuvor gespeichertes Spiel laden und dein Abenteuer in BioShock fortsetzen.

Credits
Betrachte die Credits des Teams, dem du BioShock zu verdanken hast.

Optionen
Damit gelangst du ins Optionsmenü (siehe Optionen, Seite 22).

Beenden
Beendet das Spiel.

HILFE IM SPIEL

BioShock ist ein Spiel mit großer Tiefe, es gibt viel zu entdecken. Während des Spiels kannst du dir auf verschiedene Arten weiterhelfen lassen, um Rapture vollständig zu erkunden.

Adaptives Training
Das System des adaptiven Trainings erinnert dich an Spielbestandteile, die du möglicherweise verpasst hast. Wenn du das Gefühl hast, das System erzählt dir Dinge, die du bereits weißt, kannst du die Funktion im Optionsmenü abschalten (siehe Optionen, Seite 22).

Was ist das?
Wenn du ein Objekt nah betrachtest, wird die „Was ist das?“-Funktion aktiviert. Du kannst damit den „Was ist das?“-Infotext einblenden, indem du **M** drückst. Damit erhältst du Informationen zu dem betreffenden Objekt. Diese Infotexte kannst du jederzeit im Statusmenü einsehen (siehe Statusmenü, Seite 24).

Tipps
Klicke im Statusmenü (siehe Statusmenü, Seite 24) das Feld “Tipp zeigen, oder drücke **H**, um Tipps zu deiner jeweiligen Aufgabe zu erhalten. Diese Tipps ändern sich, während du beim Erreichen deines Ziels Fortschritte machst.

Rapture

Bevölkerung von Rapture

Die Bürger dieser verlorenen Unterwasserstadt sind einzigartig und oftmals grotesk. Nachfolgend findest du die Hauptgruppen der verbliebenen Bevölkerung von Rapture. Im Zuge deiner Erkundungstour wirst du auf Varianten dieser Bürger treffen.

Splicer

Die Population von Rapture hat sich auf furchtbare Weise verändert. Übermäßiger Konsum von Plasmiden und Gen-Tonika hat sie die Erinnerungen an alte Zeiten vergessen lassen. Schlimmer für dich ist jedoch, dass sie allem Unbekannten extrem aggressiv gegenübertreten.

Little Sisters und Big Daddies

Neben den ehemaligen Einwohnern kann man seltsame Pärchen durch die Hallen von Rapture streifen sehen. Kleine Mädchen mit riesigen Spritzen wandern herum. Sie sehen verletzlich aus in dieser verdorbenen Welt, doch ihnen folgen mächtige Beschützer in metallenen Taucheranzügen, die Big Daddies. An die Little Sisters kommst du nur heran, wenn du dich mit den Big Daddies anlegst - und das ist keine leichte Aufgabe. Doch du wirst nicht darum herum kommen, wenn du dir ADAM von den Little Sisters holen willst, das du zum Überleben in Rapture benötigst.

Erkundung

Es lohnt sich in vielfacher Hinsicht, die Welt von Rapture zu erkunden. Es gibt dort viele versteckte Geheimnisse, und Plündern ist erforderlich, um an die Resourcen zu kommen, die du zum Überleben brauchst.

Objekte

Viele Objekte verbessern deine Gesundheit oder deinen EVE-Bestand, wenn du sie aufnimmst. An vielen Orten wirst du Geld finden, das du brauchst, um notwendige Dinge an den Verkaufsautomaten zu kaufen.

- **Verbandskasten** – Füllt deine Gesundheit auf



- **EVE-Spritze** – Füllt EVE auf



- **Auto-Hacker** – Lässt sofort jeden Hack gelingen (siehe Hacking, Seite 26).

Tagebücher

Überall in Rapture wirst du Tagebuch-Aufzeichnungen finden. Dabei handelt es sich um Audio-Nachrichten, die die Einwohner Raptures zurückgelassen haben. Einige Tagebücher enthalten Informationen, die ausschlaggebend für den Spielfortschritt sind (das Spiel markiert diese dankenswerterweise mit einem goldenen Schein). Andere Aufzeichnungen helfen dir zu verstehen, was in der einst großartigen Stadt passierte, viele weisen auch auf versteckte Geheimnisse hin.

Sicherheit

Rapture ist voller Maschinen, die programmiert sind, um für hermetische Sicherheit zu sorgen.

Kameras

Überall sind Kameras, die ständig nach Eindringlingen Ausschau halten. Sobald dich eine von ihnen erfasst, ertönt ein Warnsignal. Wenn du dann im Blickfeld der Kamera bleibst, bis du identifiziert wirst, wird Alarm ausgelöst, was wiederum einen oder mehrere Sicherheits-Bots auf den Plan ruft. Der Alarm ist zeitlich begrenzt (ein Zähler zeigt die verbleibende Alarmzeit an), doch so lange der Alarm aktiv ist, schickt das Sicherheitssystem weitere Bots.



Geschütze

Nach den jüngsten militärischen Aktivitäten sind noch immer eine Vielzahl aktiver, automatisierter Geschütze in Rapture zu finden, die gegen Eindringlinge vorgehen. Sie zeigen oft tödliche Wirkung, doch wenn du nahe genug heran kommst, kannst du sie zu deinem Vorteil nutzen, indem du sie hackst (siehe Hacking, Seite 26). Sei jedoch vorsichtig, ein Geschütz sollte deaktiviert werden, bevor du es hackst. Es existieren mehrere Gen-Tonika und Plasmide, mit deren Hilfe das Sicherheitssystem auf verschiedenste Arten umgangen werden kann.



Entwicklung des Charakters

ADAM und die Little Sisters

ADAM ist das Lebenselixier Raptures (siehe ADAM, Seite 9). Mit seiner Hilfe kannst du mehr und mehr Gen-Tonika und Plasmide „splicen“ (sprich in deine Gen-Struktur integrieren). Wenn du in Rapture überleben willst, musst du so viele Plasmide splicen, wie du kannst. Leider ist ADAM mittlerweile nur noch über die Little Sisters zu bekommen, die durch die Hallen von Rapture streifen und unter den wachsamen Augen der Big Daddies ADAM aus Leichen gewinnen. Mit langen Spritzen ziehen sie das Blut aus den Leichen und trinken es, um ADAM zu erzeugen.

Der Weg zu einer Little Sister führt nur über den Big Daddy. Wenn du ihn besiegt hast, musst du entscheiden, was mit der Little Sister passieren soll. Du kannst sie ausbeuten und ihr das ADAM abnehmen, doch bei diesem gefährlichen Prozess riskierst du ihr Leben. Alternativ kannst du sie retten, indem du den Parasiten in ihr tötest, durch den sie ADAM produzieren kann. Dem Parasiten kannst du eine kleine Menge ADAM entnehmen, jedoch weniger, als wenn du die Little Sister direkt ausbeutest. In Rapture ist nichts umsonst - und selbst diese Entscheidung hat ihren Preis.

Wenn du kein ADAM sammelst und verbrauchst, kann das Spiel extrem schwierig werden. Solltest du es in den frühen Leveln nicht schaffen, einer Little Sister ADAM abzunehmen, kannst du später jederzeit zurückkehren und es mit den Big Daddies aufnehmen.

Sobald du ADAM in deinem Besitz hast, kannst du es an den Maschinen im Gatherer's Garden verwenden. Diese findest du überall in Rapture (siehe Gatherer's Gardens, Seite 18).

Raptures Einwohner erforschen

Du kannst deinen Charakter maßgeblich weiterentwickeln, indem du die Einwohner Raptures mit der Kamera erforschst. Während deines Abenteuers in Rapture findest du eventuell eine spezielle Forschungskamera. Sie wurde früher von Ordnungskräften eingesetzt, um mehr über die Fähigkeiten der Einwohner herauszufinden, die in großem Maße Plasmide gespliced haben.

Mit der Kamera kannst du Fotos von Einwohnern und Sicherheitseinrichtungen machen. Das Gerät bewertet dein Foto und sammelt Daten über den Gegner. Wenn die Kamera neue Erkenntnisse gewonnen hat, erhältst du Boni, wie beispielsweise erhöhten Schaden gegen diesen Gegner, oder gar versteckte Gen-Tonika! Je mehr Fotos du machst, desto schneller kommst du an deine Belohnungen.

Die Forschungskamera ist ein bedeutsames Mittel zur Entwicklung deines Charakters und kann den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

Maschinen

Es gibt eine Vielzahl von Maschinen in Rapture, die für dich von unschätzbarem Wert sein können.

Genbanken

In Genbanken kannst du deine Plasmide und Gen-Tonika neu konfigurieren. Es werden sämtliche Plasmide und Gen-Tonika angezeigt, die du bis zu diesem Zeitpunkt gesammelt hast. Du kannst wählen, welche du mitführst und welche nicht. Zurückgelassene Plasmide und Tonika werden für dich aufbewahrt. Du kannst sie später an jeder beliebigen Genbank nutzen.



Gatherer's Gardens

Diese Maschinen schlucken ADAM. An ihnen kannst du zusätzliche Plasmid- oder Gen-Tonika-Slots kaufen und so deine maximale Gesundheit oder die maximale Menge EVE erhöhen. Du kannst dort sogar neue Plasmide und Gen-Tonika kaufen.



Verkaufsautomaten

Diese Maschinen sind voller hilfreicher Waren, wie beispielsweise Munition, Verbandskästen und EVE-Spritzen. Verkaufsautomaten können gehackt werden. So kannst du die Preise senken oder spezielle Objekte zum Verkauf freigeben.



Munitions-Banditos

An diesen Verkaufsautomaten kann nur Munition erworben werden.



Vita-Chamber

In diesen Räumen wirst du wiederbelebt, falls du in Rapture dein Leben verlierst. Normalerweise finden sich mehrere Vita-Chambers pro Abschnitt.



Sicherheits-Notschalter

Mit ihnen kannst du Sicherheits-Bots abschalten, die durch einen Alarm aktiviert wurden. Im abgeschalteten Zustand kannst du sie hacken, damit sie sich dir gegenüber freundlich verhalten.



Medi-Stationen

An Medi-Stationen kannst du deine Gesundheit vollständig wiederherstellen - gegen Geld, versteht sich. Wenn du Medi-Stationen hackst, kannst du den Preis für die Heilung senken. Zudem nimmt danach ein Aggressor Schaden, der die betreffende Station benutzt.



Alle Macht dem Volke-Stationen

Hier kannst du deine Waffen verbessern. Die Upgrades sind kostenlos, doch pro Station ist nur eine Verbesserung möglich. Sobald du dein Upgrade ausgewählt hast, schließt sich die Station für immer.



U-Invent-Stationen

Mit Hilfe dieser Stationen kannst du aus gefundenen Gegenständen neue Objekte kreieren. Klebstoff, Gummischläuche oder Schrauben sind nur einige der Gegenstände, die du aufsammeln kannst, um daraus Munition, Hacker-Werkzeuge oder gar Gen-Tonika zu machen. Die meisten dieser neuen Objekte sind nur mit Hilfe der U-Invent-Stationen zu bekommen.



Pausenmenü

Du kannst jederzeit das Pausenmenü aufrufen, indem du **ESC** drückst. Dort siehst du, wie viel Geld oder ADAM du hast, oder wie viele Little Sisters sich noch im aktuellen Level aufhalten. Dazu hast du im Pausenmenü die Wahl zwischen folgenden Optionen:

Weiterspielen

Mit dem aktuellen Spiel fortfahren.

Speichern

Den derzeitigen Spielfortschritt speichern. Du kannst immer und überall speichern. Dazu speichert das Spiel automatisch, sobald ein neuer Abschnitt geladen ist.

Laden

Ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Optionen

Zum Optionsmenü wechseln (siehe Optionen, weiter unten).

Zurück zum Hauptmenü

Das aktuelle Spiel verlassen und ins Hauptmenü wechseln.

Zurück zu Windows

Das Spiel beenden und zu Windows zurückkehren.

Optionen

Die aktuellen Spieleinstellungen ändern.

Grafikoptionen

Auflösung

Wähle die für dein System angemessene Bildschirmauflösung. Für eine höhere Auflösung brauchst du ein schnelleres System.

Fenstermodus

Umschalten zwischen Vollbild- und Fenstermodus.

Vertikale Synchronisation

An: Bildwiederholrate begrenzt bei 60, 30, 20, 15. Kein Tearing.

Aus: Bildwiederholrate ist nicht begrenzt, ist also meist höher. Auftreten von Tearing möglich.

Schattenkarten

Dynamische Objekte und Charaktere werfen Schatten

Hochauflösendes Post Processing

Bloom-Effekte: Helle Lichter und Oberflächen fluoreszieren.

Hochauflösende Shader

Hier werden Specular Light-Berechnungen sind aktiviert. Ohne Specular Light (Licht, das von Oberflächen reflektiert wird) glänzen glatte Oberflächen deutlich weniger.

Echtzeit-Reflexion

Einige Wasseroberflächen haben Echtzeit-Reflexionen. Wird diese Option deaktiviert, nutzen diese Wasseroberflächen Cubemap-Angleichung.

Verzerrung

Glas und Wasserfälle verzerren den Hintergrund.

Globale Beleuchtung erzwingen

Dies erlaubt ungenaue Beleuchtung für dynamische Objekte, Charaktere und dynamischen Lichter. Dadurch werden auf diesen Charakteren und dynamischen Objekten keine Schatten dargestellt (wenngleich sie trotzdem selbst Schatten werfen können, wenn Schattenkarten' aktiviert sind. Dies wird besonders bei Charakteren deutlich. Wenn sie herumlaufen, werden Lichtunterschiede auf ihnen plötzlich ein- bzw ausgeblendet.

Grafikqualität

Die Gesamt-Grafikqualität kann hier in 3 Abstufungen eingestellt werden.

Actor-Detail

Wird diese Option verringert, werden dekorative Objekte aus den Leveln entfernt. Dazu gehören Lichtstrahlen und einige Spezialeffekte. Die Änderungen werden erst nach einem Neustart des Spiels wirksam.

Texturdetail

Wird dies verringert, erscheinen Texturen etwas verwaschener.

Helligkeit anpassen

Hier wird die Helligkeit des Spiels eingestellt.

Steuerung anpassen

Maus-Empfindlichkeit

Maus-Empfindlichkeit einstellen.

Ansicht invertieren

Maus invertieren.

Vibration

Die Vibrationsfunktion des Xbox 360 Controllers ein-\ausschalten.

Xbox 360 Controller verwenden
Den Microsoft Xbox 360 Controller für Windows statt Tastatur\Maus verwenden.

Tastaturbelegung anpassen
Belege die Tasten neu.

Audiooptionen

Audiomodus
Passe den aktuellen Audiomodus an dein System an.

Hall benutzen
Hall ein-\ausschalten.

SFX-Lautstärke
Die Lautstärke der Soundeffekte anpassen.

Musik-Lautstärke
Die Lautstärke der Musik anpassen.

Dialog-Lautstärke
Die Lautstärke der Dialoge im Spiel anpassen.

Spieloptionen

Schwierigkeitsgrad
Ändert den aktuellen Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Adaptives Training
Schaltet die adaptiven Trainingsnachrichten an\aus.

Untertitel (Dialog)
Schaltet Untertitel für die Dialoge im Spiel an\aus.

Untertitel (Grafiken)
Schaltet Untertitel für Schilder und andere Grafiken im Spiel an, bzw. aus.

Kompassnadel
Schaltet die Kompassnadel an\aus.

Objektschimmern
Schaltet den Schimmer-Effekt aus, der Objekte markiert, die du aufheben kannst.

Benutzbare Objekte highlighten
Schaltet den goldenen Schein über benutzbaren Objekten an\aus.

Statusmenü

Du gelangst ins Statusmenü, indem du **M** drückst. Hier findest du verschiedene Reiter, die du durch Klicken in den entsprechenden Kasten unten rechts auswählen kannst. Nachfolgend eine Aufstellung der Reiter im Statusmenü:

Karte
Dieser Reiter zeigt dir die Karte des aktuellen Levels. Drücke **M**, um direkt zur Karte zu gelangen. Sie zeigt deine Position und, sofern bekannt, den Standort des Ziels. Du kannst herein- oder herauszoomen, indem du auf die entsprechenden Tasten klickst.



Ziele
Der Reiter Ziele' zeigt eine Liste aller aktuellen Ziele. Wenn du mehrere Ziele hast, die du abarbeiten kannst, wählst du mit der LINKEN MAUSTASTE das zu aktivierende Ziel aus. Ziele, die gerade nicht erreicht werden können, kannst du nicht aktivieren.

Nachrichten
Der Reiter Nachrichten' erlaubt dir, Funknachrichten oder Tagebuch-Aufzeichnungen erneut abzuspielen.

Hilfe
Unter Hilfe' sind alle relevanten Hilfetexte zusammengefasst. Eine kostbare Wissensquelle - hier gibt es Informationen zu vielen Spielsystemen und Objekten.

HACKING

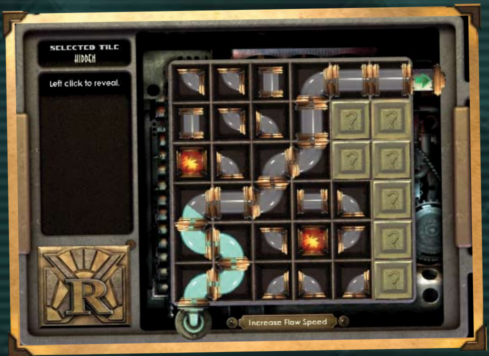
Bei der Vielzahl an Maschinen und brillanten Geistern in Rapture ist es nicht verwunderlich, dass man irgendwann herausgefunden hat, wie diese Maschinen durch Hacking neu zu programmieren sind. Indem du den Fluss im Kreislauf einer Maschine manipulierst, kannst du ihren Zustand ändern. Beinahe jede Maschine in Rapture kann gehackt werden. Durch Hacking kannst du verschlossene Safes öffnen, oder gar das Sicherheitssystem manipulieren, so dass es dich als Freund ansieht und stattdessen deine Feinde bekämpft. Wenn du eine Maschine hacken kannst, erscheint ein Symbol, sobald du neben ihr stehst. Wenn du **V** drückst, gelangst du ins Hacking-Menü, wo du den Schwierigkeitsgrad des Hacks abschätzen kannst. Auch kannst du dort zwischen Aufkauf und Autohack wählen (siehe unten).

Hacking kann auf drei verschiedene Arten erreicht werden.

Wie wird gehackt?

Das Ziel eines Hacks ist, den Fluss im Kreislauf der Maschine zu ändern, indem du Platten freilegst und die Rohre austauschst, mit denen der Kreislauf zur Ausgangsplatte gelenkt wird. Achte auf gefährliche Teile, die die Kreislaufgeschwindigkeit erhöhen, elektrische Überspannung erzeugen oder sogar Alarm auslösen können. Wenn du erfolgreich bist, sind die Früchte deiner Arbeit kostenlos - das Risiko eines physischen Schadens ist jedoch sehr hoch.

Wenn dir das Hacken zu schwer wird, solltest du dein ADAM darauf verwenden, deine technischen Fähigkeiten mit zusätzlichen Slots oder weiteren Technik-Tonika zu verbessern.



Hacking Aufkauf

Erfolg beim Hacken kann auch durch Zahlung einer Provision erkauft werden. Du kannst also Geld zahlen, um die Maschine zu manipulieren. Je schwerer der Hack, desto höher der Preis. Durch das Splicen von Technik-Tonika kannst du die Kosten reduzieren.

Auto-Hacker

Mit etwas Glück findest du einen Auto-Hacker, der eine Maschine ohne Probleme augenblicklich hackt. Klicke im Hacking-Menü auf die Auto-Hacker-Taste, um den Hack sofort und ohne Risiko abzuschließen. Der Auto-Hacker wird bei diesem Vorgang verbraucht.

DX10 VERBESSERUNGEN

Die DX10-Funktionen werden mit einer Grafikoption namens "DirectX 10 Detailoberflächen" aktiviert. Unter DX9 ist sie deaktiviert, unter DX10 standardmäßig an.

Die Aktivierung der Option bringt eine Reihe Verbesserungen für DirectX 10, wie z.B. dynamische Wellen, weiche Partikelkanten und schärfere Schattenkanten.

CREDITS

Developed by 2K Boston and 2K Australia

Story, Writing, and Creative Direction
Ken Levine

Director of Product Development
Jonathan Chey

Project Lead
Alyssa Finley

Art Team

Art Director
Scott Sinclair

Lead Animator
Shawn Robertson

Acting Environment Leads
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz

Performance Lead
Andrew James

Animation
Grant Chang
Ben Hutchings
Jonathan Mangagil

Concept Art
Scott Sinclair
Mauricio Tejerina
Robb Waters
Nate Wells

Effects Artist
Stephen Alexander

Level Builders
Alex Boylan
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz
Christian Martinez
Jamie McNulty
Nate Wells

Modelers
Lorne Brooks
Chris Chaproniere
Brendan George
Dan Keating
Chad King
James Sharpe
John Travers
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Joseph Yang
Laura Zimmermann

UI Art
Ben Shore

Additional Concept Art
Lorne Brooks
Hogarth De La Plante
Daniel Keating
Chad King
Christian Martinez
Shawn Robertson
James Sharpe
Joseph Yang
Laura Zimmermann

Additional Effects
Chad King

Additional Animation
Steve Chao
Ed Lynch

Additional UI Support
Alex Boylan
Jake Etgeton
Christian Martinez
Robb Waters
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Laura Zimmermann

Additional Art
Ray Leung
Eric Lawson
Shaun Stephenson
Steve Kimura
John Torres
Jed Wahl

Design Team

Lead Designer
Paul Hellquist

Lead Level Designer
Bill Gardner

Designers
Dorian Hart
Alexx Kay
JP LeBreton
Jonathan Pelling
Dean Tate
Jordan Thomas

Additional Design
Stephen Alexander
Andrew "Ant" Orman
Ed Orman
Ian Vogel

Additional Story/Writing
Paul Hellquist
Alexx Kay
Joe McDonagh
Susan O'Connor
Emily Ridgway
Justin Sonnekalb

Additional Ingame Writing
Tom Bartlett
Dorian Hart

Programming Team

Lead Programmer
Christopher Kline

Technical Director
Rowan Wyborn

AI Lead
John Abercrombie

AI/Animation Programming
Marc Atkin
Darren Lafreniere

Audio/Streaming Programming
Carlos Cuello

Gameplay Programming
Ian Bond
Dan Kaplan
Lida Tang

Graphics Programming
Jesse Johnson

UI Programming
Jake Etgeton

Physics Programming
Joshua Downer

Engine Development Team
Robert Black
Simon Eschbach
Weicheng Fang
Daniel James Lamb
Ryan Lancaster
Mathi Nagarajan
Martin Slater

Additional Programming
Karl Burdack
Terrance Cohen
Michael James

Production Team

Associate Producer
Joe Faulstick

Assistant Producers
Kate Kellogg
Keith Shetler
Justin Sonnekalb

Production Assistant/ Localization
Timothy Crosby

Additional Production Support
Tony Oakden
James Sutherland

Sound Team

Sound Designer
Emily Ridgway

Sound Assistants
Pat Balthrop
Justin Mullins

Audio Consultant
Eric Brosius

Quality Assurance

QA Manager
Joe Faulstick

Assistant Leads
Nick Garner
Ryan Oddey
Sara Verrilli

Testers
Tom Bartlett
Kirk Bezio
Ryan Buckley
Matt Cabral
Joe Canadas
Frank DaPonte
Jakub (Jake) Drobowiecki
Chris Enright
Russell Jacobson
Dan Lewis
Casey Malone
Justin Pappas
Mike Pfundt
Jason Silva

Additional Testing
Jason O'Brien
Eric Kirchberg
Brendan Kirk
Justin Sonnekalb

Operations Team

Director of Operations
Emily Brinkert

Director of Operations, Australia
Will Marshall

IT Manager Australia
Gareth Walters

IT Manager Boston
Geoff Graves

IT Assistants
Raymond Holbrook
Justin Richards

Team Support
Phil Frechette

HR Manager, Australia
Ali Hinton

Operational Support
Kate Kellogg
Joe McDonagh

Office Manager, Australia
Chelsea Kyburz

Additional Operational Support
Devin Bean
Colin Davis
Keri Norris
David O'Toole

Marketing/PR Support Team
Joe Faulstick
Joe McDonagh
Nate Wells

Focus Test Wrangler
Tom Bartlett

Additional Support
Richard Albon
Shamus Baker
David Beswick
Ben Driehuis
Joakim Hagdahl
Andrew Ley
David March
Jamie O'Toole
Linus Tan
Jarrad Woods

2K Publishing

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

VP Product Development
Greg Gobbi

Development Manager
Jon Payne

Technical Director
Tim Perry

Producers
Anthony DeLuca
Melissa Miller
James Daly

Associate Producer
Jason Bergman

VP Marketing
Sarah Anderson

Director of Marketing
Tom Bass

Senior Product Manager/ Promotions
Matt Kassan

Associate Product Manager/Promotions
Alison Moy

Marketing Coordinator
Eric Monacelli

Senior Production Manager
Jack Scalici

Production Manager
Lydia Jenner

Director of Public Relations
Marcelyn Ditter

Art Director, Creative Services
Lesley Zinn

Web Manager
Gabe Abarcar

Web Designer
John Kauderer

Community Manager
Elizabeth Tobey

Game Analysts
Walt Williams

Jim Yang
Alex Hartpence

Media Specialist
Larry Stephens

Director of Operations
Dorian Rehfield

VP Sales & Licensing
Steve Glickstein

Strategic Sales and Licensing Manager
Paul Crockett

Quality Assurance Director
Lawrence Durham

Lead Tester
Angel Gonzalez

Senior Tester
Steve Allstead
Garrett Bittner

Quality Assurance Team
Aaron Adler
Dimitri Becerra
Antoine Bohannon
Larry Bolden
Shant Boyatzain
Alex Bujold
Ken Carr
Evan Case
David Clayton-Ready
Stephen Detoma
Brain Erzen
Raymond Evans
Josh Ewing
Derrick Flot
Adam Graziano
Tim Grimaud
Micah Grossman
Neale Johnson
Jason Jury
Adrin Khachikian
James Kovacs
Lincoln Le
James McKay
Tony McNeil
Darren Miller-Pfeufer
Mark Nelson
Marc Perret
Ella Preger
Jamie Quinones
David Sanders
Jeremy Schulze
Rheema Shadid
Danny Smith
Nick Sporich
Kevin Strohmaier
Fred Yun

Standards Lead
Michael Greening

Standards Senior
Paul Diaz

Standards Team
Andrew Garrett
Eric Lane
Matt Newhouse

Night Lead
Dan Eguia

Night Senior
Lori Durrant

2K International

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Director
Matthias Wehner

International Product Manager
Ben Wyer-Roberts

International PR Director
Markus Wilding

International PR Manager
Karl Unterholzner

Licensing Director
Claire Roberts

International Marketing Assistant
Sam Woodward

2K International Product Development

Development Manager
Fernando Melo

Senior International Producer
Daniel Bailie

International Producer
Sajjad Majid

Localisation Manager
Scott Morrow

External Localisation Teams
Around The Word
Coda Entertainment
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K International Quality Assurance

QA Manager
Chris Rowley

Functionality Supervisor
Domenic Giannone

Localisation Supervisor
Iain Willows

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Lead QA Technician
Steve Manners

Localisation Project Lead
Terryll Garrison

QA Technicians - Functionality
Alex Cox
Michael Bunning
Denver Cockell
Arsenio Formoso
Natalie Holkham
Rob Jenkins
Russell Keawpanna
Ian Moore
Sebastian Belton

QA Technicians - Localisation
Nicolas Adam
Marco Angiuoni
Alessandro Cilano
Adele Dalena
Sebastian Frank
Alessandro Gatti
Santiago Garcia
Beatriz Gonzalez
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Hugo Sieiro
Jose Miñana

Design Team
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

2K International Team
Adrian Lawton
Andreas Traxler
Anja Wagner
Barbara Ruocco
Ben Seccombe
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli
Jochen Till
Jose Antonio Muñoz-Calero Fernandez
Maikel van Dijk
Olivier Troit
Rob Donald
Sandra Melero
Warner Guinée

Take 2 Publishing Team
Anthony Dodd
Corine Checko
Isabelle Jacober
James Ellingford
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Music

Orchestra

Solo Violin
Martin chalifour

Violins
Belinda Broughton, Darius Campo, Peter Kent, Pip Clark, Kirsten Fife, Barbara Porter, Marcy Vaj, Pat Johnson, Miran Kojian, Sara Parkins, Pam Gates, Carolyn Osborne, Anna Kostyuchek, Becky Bunnell, Eve Butler, Tiffany Yi Hu, Jennifer Munday, Hiam Shtrum

Cello
Armen Ksajikian, Suzie Katayama, David Low, Rudy Stein, Miguel Martinez, Cecilia Tsan, Paula Hochhalter, John Walz, Trevor Handy, Tina Soule, Sebastian Toettcher

Piano
Bryan Pezzone

Horn
Joe Meyer

Recording Engineer
Dan Blessinger

Music Contractor and Copyist
Ross DeRoche

Tuba
Ross DeRoche

Singer on Anthem
Rebecca Sjöwall

Orchestrations
Garry Schyman & Desha Dunnahoe

Conductor
Garry Schyman

Assistant to Garry Schyman
Tim Helisek

VO Production

Telsey and Co.
Carrie Rosson
Tiffany Canfield
David Vaccari

Star-Trax
Vince DePaola
Ali Aron

POP Sound

Producer
Dawn Redmann

Original Dialog Mixer
Michael Miller

Original Dialog Recordist
Courtney Bishop

Original Dialog Mixer
Stephen Dickson

Original Dialog Recordist
Nick Bozzone

Original Dialog Mixer
Zac Fisher

Original Dialog Recordist
Kaynaz Shroff

Original Dialog Mixer
Mitch Dorf

Original Dialog Recordist
Gavin McNiece

Original Dialog Mixer
Tim West

Original Dialog Recordist
Brett Rothfeld

Actors
John Ahlin, Greg Baldwin, Jane Beller, Susanne Blakeslee, Anne Bobby, Blesst Bowden, Tony Chiroldes, Shavonne Conroy, Ritchie Coster, Betsy Foldes, Joshua Gomez, Cassandra Grae, Ray Guth, JG Hertzler, Peter Francis James, Juliet Landau, Anne Meisels, Raynor Scheine Miriam Shor, Adam Sietz, Armin Shimerman, Peter Siragusa, T. Ryder Smith, Stephen Stanton, Fred Tatasciore, Marcelo Tubert, Michael Villani, Gordon Joseph Weiss, James Yaegashi, Catherine Zambri

Fox Studios
Rick Fox , Michael Weber, Tim Schmidt, Cal Halter, Keith Fox, Dustin Smith, Joe Schmidt

Special Thanks
Access Communications, Bearcage, Marc Berman, Big Solutions, Bob Blau, Blur, Alice Chuang, Scott DeFreitas , dSonic, David Edwards , Dan Einzig, Demiurge Studios, Inc., Epic, Eyeball NYC, EyeCandy Studios, FMOD EX Sound System, Firelight Technologies, Julie Fogerson, Rick Fox, David Gershik, Havok, KD&E, Jenn Kolbe, Magid, Microsoft, Adam Meyer, Xenia Mul, Lamplighter Studios, Lewis PR, James Pacquing, Plastic Wax, Rapan, RDA, Red Eye Studios – Hoffman Estates, Illinois, Take-Two Sales, Drew Smith, Natalya Wilson

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich
(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.
(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte
(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.
(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers
(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.
(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz
(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen
(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.
(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.
(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen
(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von

der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.
(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen
(1) Der Kunde ist nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) zu anderen als zu privaten Zwecken zu verwenden. Er ist insbesondere nicht berechtigt das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus zum Zwecke der Weiterverbreitung zu vervielfältigen, öffentlich wiederzugeben oder über das Internet oder ein vergleichbares Netz oder Tauschbörsen zum Abruf zugänglich zu machen oder zu übertragen.
(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Nutzung eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung
(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.
(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung
Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support
Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten
Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit
Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen
(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.
(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.
(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

LEGAL INFO

This product contains software technology licensed from...

GARANTIE UND KUNDENDIENST

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.
Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

TELEFON-SUPPORT

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:
· Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
· Arbeitsspeicher (z.B. 32 MB RAM)
· Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
· Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
· Genaue Bezeichnung der Soundkarte
· Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
· Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
· Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

KONTAKT:

Hotline: 0900 / 11 00 823
Montag - Freitag 14 - 16 Uhr / 0,48 EUR pro Minut
(aus dem dt. Festnetz, Mobilfunkpreise können abweichen)
Telefax: 02451 / 40 96 42
E-Mail: support@greenpepper.de
Internet: www.greenpepper.de